

Spis treści.....	
1.0 Wstęp.....	1
2.0 Rekwizyty.....	1
3.0 Rozgrywka.....	1
4.0 Dowódcy.....	2
5.0 Piechota w kolumnie.....	3
6.0 Piechota w linii.....	3
7.0 Czworobok.....	5
8.0 Tyraliera.....	6
9.0 Kawaleria.....	6
10.0 Artyleria.....	6
11.0 Stosy.....	7
12.0 Ruch.....	7
13.0 Reakcja na ruch przeciwnika.....	8
14.0 Ostrzał.....	9
15.0 Walka wręcz.....	10
16.0 Warunki zwycięstwa.....	11
17.0 Scenariusz.....	11

1.0 Wstęp.

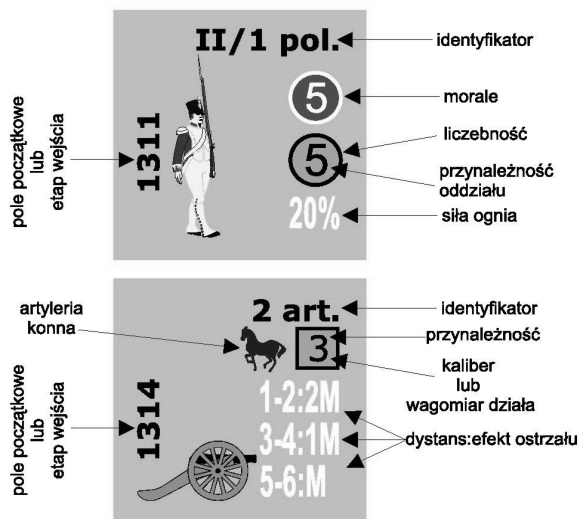
Planszowa gra wojenna „Maida 1806: Stuart vs. Reynier” pozwala na zrekonstruowanie przebiegu tego starcia. Jednak nie jest to tylko symulacja. Gracze podejmują decyzje o miejscu i sposobie ataku lub obrony. Dzięki temu wynik rozgrywki może być inny od historycznego. Obie strony mają atuty, a o sukcesie decyduje prawidłowe ich wykorzystanie. Przed przystąpieniem do gry trzeba przeczytać niniejszą instrukcję. Jeśli nie wszystko wyda się jasne, nie wolno się zrażać. W trakcie rozgrywki należy wracać do poszczególnych fragmentów instrukcji. W ten sposób zasady się utrwalą, a przyjemność z gry będzie coraz większa.

2.0 Rekwizyty.

W skład gry wchodzi:

- niniejsza instrukcja;
- plansza o wymiarach 30x42cm, przedstawiająca teren, na którym doszło do bitwy. Na mapie naniesiono siatkę heksagonalną, aby ułatwić graczom poruszanie oddziałów i obliczanie odległości między nimi.
- komplet 126 sztancowanych żetonów o wymiarach 15 x 15 mm, reprezentujący siły obu stron oraz żetony pomocnicze;
- 7 żetonów o wymiarach 15 x 30 mm, przedstawiających jednostki piechoty w szyku liniowym;
- kostka dziesięciościenna;

Poniższe rysunki objaśniają oznaczenia, występujące na żetonach.



Zestawienie ikon występujących na żetonach.

Anglicy - czerwone tło	Francuzi - niebieskie tło
generał Stuart	generał Reynier
dowódca	dowódca
piechota - linia	piechota - linia
piechota - kolumna	piechota - kolumna
piechota - tyraliera	piechota - tyraliera
Szkoci - linia	Szwajcarzy - linia
Szkoci - kolumna	Szwajcarzy - kolumna
Szkoci - tyraliera	Szwajcarzy - tyraliera
ochotnik sycylijski	strzelec konny
ranger korsykański	artyleria
artyleria	artyleria konna

[2.1]. Skala gry. Etap odpowiada 15 minutom czasu. Jedno pole na planszy to około 150 metrów rzeczywistego terenu. Żetony reprezentują trzy rodzaje broni, występujące na ówczesnym polu walki: piechotę, kawalerię i artylerię. Jednostki piechoty występują w batalionach, a kawalerii w szwadronach. Jeden żeton artylerii symbolizuje od 2 do 8 dział. Jeden punkt liczebności to 100 piechurów lub 50 kawalerzystów.

[2.2]. Kostka do gry. W grze „Maida 1806” zdarzenia losowe rozstrzygane są za pomocą kostki dziesięciościennej. Wynik „0” oznacza 0, a nie 10.

3.0 Rozgrywka.

[3.1]. Gracze uzgadniają, którą armią będą dowodzić - angielską lub francuską. Przed przystąpieniem do gry, należy rozstawić jednostki na polach, których numery są wydrukowane na symbolizujących je żetonach. Jednostka rozpoczyna rozgrywkę w szyku, który określa żeton z numerem pola. Żetony dowódców ze znakami zapytania powinny być w kubeczku lub innym naczyniu, tworząc Pułę Aktywacji.

[3.2]. Aby ułatwić graczom wykonywanie czynności związanych z grą, cała rozgrywka została podzielona na 7 eta-

pów. Każdy etap składa się z faz, w trakcie których gracze wykonują określone czynności. Jeśli wszystkie czynności zostaną wykonane, należy przesunąć żeton „Etap gry” na kolejne pole. Gra kończy się po rozegraniu 7 etapu lub w momencie, gdy któryś z graczy spełni warunki automatycznego zwycięstwa - patrz [16.4].

[3.3]. Czynności wykonywane w poszczególnych etapach:
Faza 1. Utworzenie puli aktywacji - patrz 17.0 Scenariusz.
Faza 2. Losowe wyciągnięcie jednego żetonu z Puli Aktywacji.

Podfaza 2.1. Aktywacja dowódcy.

Podfaza 2.2. Ruch oddziałów podległych danemu dowódcy. W tej podfazie przeprowadzany jest ostrzał, szarże i kontrataki.

Podfaza 2.3. Ruch dowódcy.

Podfaza 2.4. Walka. W tej podfazie rozstrzygane są starcia wręcz.

Podfaza 2.5. Jeśli w Puli Aktywacji nie ma już żetonów, to należy przejść do fazy 3. W przeciwnym wypadku należy przejść do fazy 2.

Faza 3. W tej fazie zdejmowane są żetony „Ostrzał” - patrz [14.10.11] i „Dezorganizacja” - patrz [14.8.2]. Ponadto należy sprawdzić, czy zostały spełnione warunki automatycznego zwycięstwa dla któregoś z graczy. Jeśli tak, rozgrywka kończy się. Jeśli nie, żeton „Etap gry” należy przesunąć na kolejne pole toru etapów, znajdującego się na planszy i powtórzyć czynności z fazy 1.

[3.4]. Definicje pojęć występujących w grze:

Identyfikator. Oznaczenie oddziału zgodne z historyczną organizacją armii.

Morale. Wartość na żetonie, obrazująca wyszkolenie i motywację danej jednostki. Im wyższa wartość, tym lepszy oddział. Wskutek poniesionych strat, morale może się obniżyć.

Liczebność. Wartość na żetonie, określająca ilu żołnierzy walczyło w oddziale.

Siła ognia. Wartość, określająca możliwość zadania strat na dystans. Siła ognia może być wyrażona w następujący sposób:

- wartość procentowa. Na przykład zapis „66%” oznacza, że siła ognia oddziału wynosi 2/3 liczebności. Bez względu na liczebność, siła ognia zawsze wynosi minimum 1 - jest to wyjątek od zasady dotyczącej zaokrąglenia.
- efekt ostrzału. Na przykład, zapis „M-1” oznacza, że cel ostrzału wykonuje test morale i stosuje modyfikator -1.
- brak parametru - oddział nie może prowadzić ostrzału ze względu na posiadane uzbrojenie lub stosowaną taktykę.

Punkty ruchu. Określają zdolność poruszania się oddziału (patrz [12.8]).

Pole starcia. Heks, na którym znajdują się jednostki obu graczy.



Straty. W skutek reakcji na ruch przeciwnika, walki wręcz lub ostrzału, oddział może ponieść straty. Do oznaczenia aktualnej liczebności należy użyć żetonów pomocniczych „-1”, „-2”, „-3” i „-4”.

Jednostki ponoszą straty według tabeli.

Liczebność	Oznaczenie strat
1	awers
2	awers -- rewers
3	awers „-1” rewers
4	awers „-1” rewers „-1”
5	awers „-1” „-2” rewers „-1”
6	awers „-1” „-2” rewers „-1” „-2”
7	awers „-1” „-2” „-3” rewers „-1” „-2”
8	awers „-1” „-2” „-3” rewers „-1” „-2” „-3”
9	awers „-1” „-2” „-3” „-4” rewers „-1” „-2” „-3”
10	awers „-1” „-2” „-3” „-4” rewers „-1” „-2” „-3” „-4”

Gdy oddział nie może ponosić strat, ulega eliminacji i żeton należy bezpowrotnie zdjąć z planszy. Żetony pomocnicze nie obniżają współczynnika „Morale”. Różne wartości tego parametru znajdują się na awersie i rewersie żetonu.

Przykład: I/42 rozpoczyna grę w szyku liniowym, a na żetonie ma następujące wartości: morale 7, liczebność 5, siła ognia 66%. Straty należy zaznaczać żetonami „-1”, „-2”. Kolejna strata oznacza odwrócenie żetonu i aktualne parametry wynoszą: morale 6, liczebność 2, siła ognia 66%.

Modyfikator. Wartość dodawana lub odejmowana od rzutu kostką.

Test morale. Należy wykonać rzut kostką i zastosować ewentualne modyfikatory. Jeśli wynik jest mniejszy lub równy od współczynnika morale – test został zdany. Artyleria i dowódcy nie wykonują testu morale.

Zaokrąglenie. W trakcie obliczeń związanych z rozgrywką, ułamki należy zaokrąglić według następującej reguły. Gdy ułamek zawiera się w przedziale 0,01 do 0,49, należy zaokrąglić w dół. W przeciwnym razie zaokrąglamy w górę.

4.0 Dowódcy.

[4.1]. Kolorowe wypełnienie koła z liczebnością określa, któremu dowódcy podlega dany oddział. W przypadku artylerii kolorowe wypełnienie ma kwadrat z wagomiarem lub koło z kalibrem działa.

[4.2]. Oddział jest dowodzony, jeśli znajduje się **nie dalej niż 3 pola** od swojego dowódcy. Obliczając ten dystans, nie można przechodzić przez pola zajęte przez wrogie oddziały, ale można przechodzić przez pola starcia. Dowodzony oddział może wykonywać ruch w podfazie 2.2. Wyjątek: kompanie w szyku tyraliery - patrz [8.7].

[4.3]. Jeśli dany dowódca poległ, podporządkowane mu oddziały przechodzą pod komendę głównodowodzącego daną armią. W takim przypadku, głównodowodzący traci możliwość aktywacji dowolnego innego dowódcy (patrz [4.4]) i **musi** dowodzić jednostkami poległego dowódcy. Jeśli poległ dwóch lub więcej dowódców danej armii, to w momencie wylosowania głównodowodzącego, gracz oznajmia (pamiętając o [4.2]), którymi jednostkami będzie dowodził głównodowodzący w danej fazie. Zabronione jest dowodzenie oddziałami, które podlegały różnym dowódcom.

[4.4]. **General Reynier i general Stuart.** Ci dwaj dowódcy są głównodowodzącymi armii - odpowiednio francuskiej i angielskiej. W związku z tym podlegają specjalnym

zasadom:

- a) gdy zostanie wylosowany Jean Reynier, gracz francuski może aktywować **dowolnego francuskiego dowódcę**,
- b) gdy zostanie wylosowany John Stuart, gracz dowodzący Anglikami może aktywować **dowolnego dowódcę angielskiego**.

[4.5]. Francuski 9 pułk strzelców konnych może wykonywać czynności w podfazie 2.2, gdy zostanie wylosowany generał Reynier.

Angielski 20 regiment pieszy może wykonywać czynności w podfazie 2.2, gdy zostanie wylosowany generał Stuart. Odległość głównodowodzącego od oddziałów nie ma znaczenia - należy pominąć punkt [4.2].

[4.6]. Dowódca jest bezpowrotnie zdejmowany z planszy (żeton należy natychmiast usunąć z Puli Aktywacji), gdy:

- zostaną wyeliminowane wszystkie jednostki mu podległe lub
- oddział, z którym zajmuje pole zostanie wyeliminowany w walce wręcz lub
- zginie na skutek ostrzału lub walki wręcz.

[4.6.1]. Jeśli ostrzał karabinowy jest rozstrzygany w wierszu „5 - 7” lub „8 i więcej”, to należy wprowadzić w życie efekt ostrzału i rzucić kostką. Rezultat:

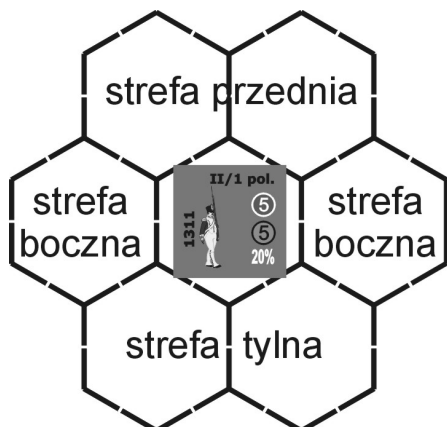
- 0 – śmierć dowódcy. Żeton jest zdejmowany z planszy i nie wraca do gry;
- 9 – kontuzja. Z puli aktywacji należy usunąć żeton danego dowódcy. W bieżącym etapie nie może być aktywowany, chyba że już był wylosowany;
- od 1 do 8 – brak efektu.

[4.6.2]. Jeśli ostrzał artyleryjski prowadzony jest na dystansie **3 pól lub mniejszym**, należy wprowadzić w życie efekt ostrzału i rzucić kostką, stosując rezultat z punktu [4.6.1].

[4.6.3]. Jeśli dowódca zajmuje pole z sojusznicznym oddziałem i oddział ten zostanie zmuszony do ucieczki, to należy rzucić kostką, stosując rezultat z punktu [4.6.1]. Jeśli uzyskano wynik „brak efektu”, to przesuwamy dowódcę na sąsiednie pole wolne od wrogich jednostek. Jeśli taki ruch jest niemożliwy, to dowódca jest eliminowany.

5.0 Piechota w kolumnie.

W grze „Maida 1806” oddział w szyku kolumnowym musi być ściśle ukierunkowany na pole, które zajmuje. Rysunek poniżej przedstawia prawidłowe położenie żetonu na heksie.



[5.1]. **Brytyjska piechota** nie może we własnej podfazie ruchu wejść w szyku kolumnowym na pole starcia. Może

w tym szyku kontratakować - patrz [12.12].

6.0 Piechota w linii.

[6.1]. W grze „Maida 1806” piechota w linii reprezentowana jest przez dwa żetony: kwadrat 15x15 mm lub prostokąt 30x15 mm.

[6.2]. Żetonem kwadratowym posługujemy się, gdy:

- liczebność **angielskiego** oddziału wynosi **poniżej 6**;
- liczebność **francuskiego** oddziału wynosi **poniżej 8**.

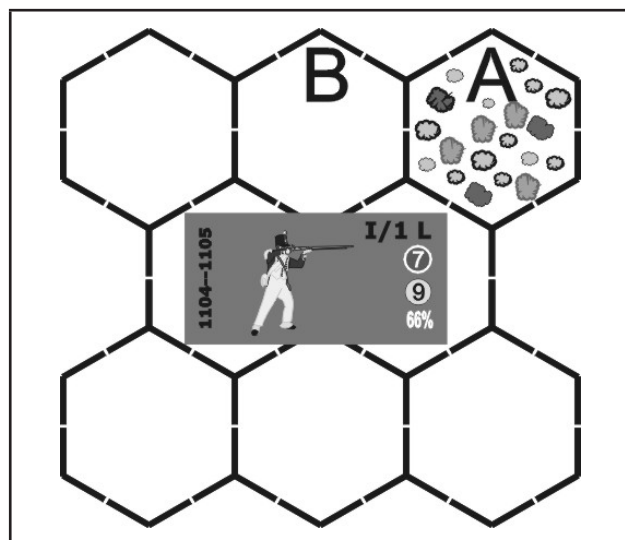
W przeciwnym razie, należy używać żetonu prostokątnego.

[6.3]. Ukierunkowanie linii, reprezentowanej przez żeton kwadratowy, jest identyczne, jak piechoty w kolumnie. Poniższy rysunek przedstawia linię, symbolizowaną przez prostokąt. Zaznaczono strefy, a także punkt, z którego wprowadzana jest linia celowania - patrz [14.2.1].



[6.3.1]. Wykonując ruch do przodu, oddział wchodzi na dwa spośród trzech pól strefy przedniej. Podobnie, wykonując ruch do tyłu (patrz [12.6]), gracz decyduje, na które pola strefy tylnej wejdzie oddział.

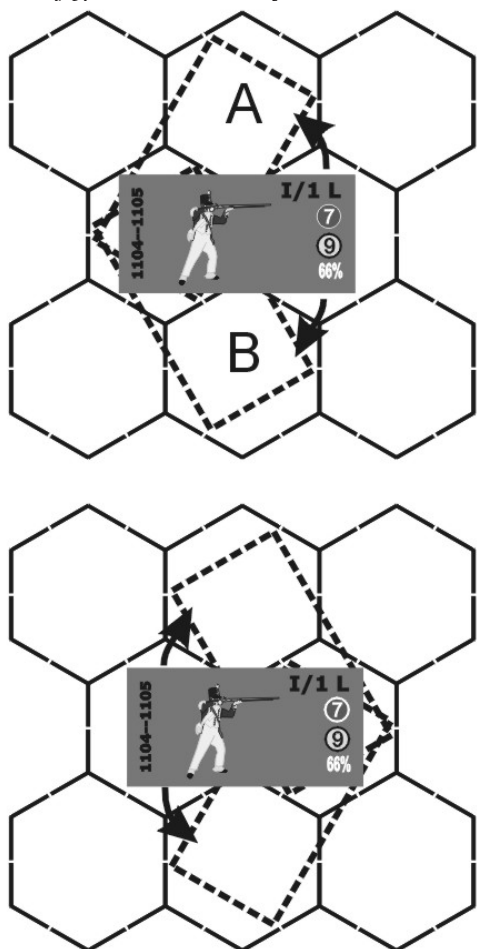
[6.3.2]. Jeśli koszt wejścia na pola jest różny, to oddział wydaje tyle punktów ruchu, aby wejść na pole bardziej kosztowne.



Przykład: Jeśli oddział chciałby wejść na pola A i B, to musi wydać 2 punkty ruchu - koszt wejścia piechoty w linii na pole z zaroślami.

[6.3.3]. Wykonując zwrot, należy wydać tyle punktów ruchu, ile kosztuje wejście na dany teren. Poniższe rysunki

przedstawiają prawidłowe zwroty.



Przykład: Gdyby na polu A były zarośla, to zwrot kosztowałby 2 punkty ruchu. Koszt zwrotu na pole B to 2,5 punktu ruchu - 1,5 punktu za wejście linii na pole czyste plus 1 punkt ruchu za ruch do tyłu - patrz [12.6].

[6.3.4]. Gdy jednostka poniesie straty (patrz [6.2]), to prostokąt należy zdjąć, a na jednym z dwóch zajmowanych pól położyć kwadrat z tym samym identyfikatorem. Wszystkie żetony pomocnicze pozostają wraz z oddziałem. Należy zachować ukierunkowanie jednostki.

[6.3.5]. Podobnie, gdy jednostka zmienia szyk z linii, reprezentowanej przez prostokąt, w kolumnę należy zdjąć żeton, a na jednym z dwóch zajmowanych pól, położyć żeton kolumny z tym samym identyfikatorem.

[6.3.6]. Gdy linia, reprezentowana przez prostokąt, zmienia szyk w czworobok, to należy postąpić zgodnie z punktem [6.3.5] i dodatkowo położyć żeton pomocniczy „Czworobok”.

[6.3.7]. Gdy batalion w linii wydziela tyralierę (patrz [8.2]), to spadek jego liczebności może spowodować, że nie będzie mógł zajmować dwóch pól. W takim przypadku należy postąpić zgodnie z punktem [6.3.4].

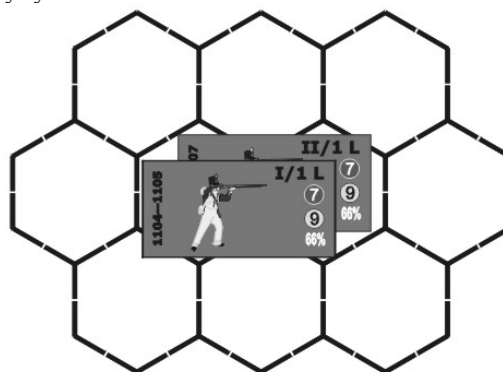
[6.3.8]. Gdy batalion wchłania tyralierę (patrz [8.3]) i z powodu liczebności musi być reprezentowany przez prostokąt, należy zdjąć kwadrat i na tym samym oraz sąsiednim polu położyć prostokąt. Batalion pozostaje w kolumnie, gdy jedno z pól:

- jest zajęte przez wroga lub sojusznicze oddziały;

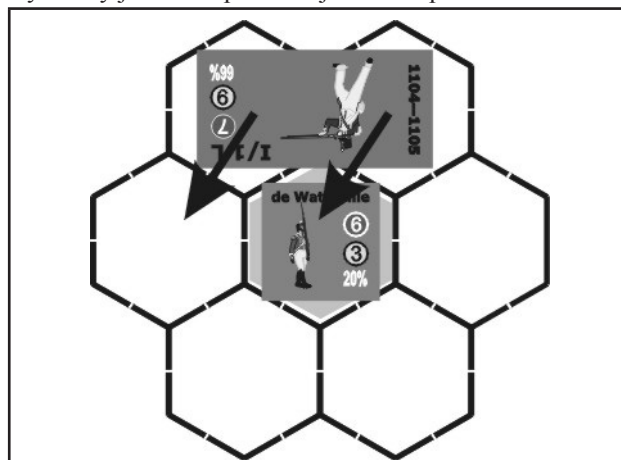
- jest polem starcia - patrz [3.4];
- jest terenem niedostępnym - patrz tabela „Wpływ terenu na ruch”.

[6.3.9]. Linie, reprezentowaną przez prostokąt, można utworzyć z dowolnego szyku. Warunki z punktu [6.3.8] muszą być spełnione.

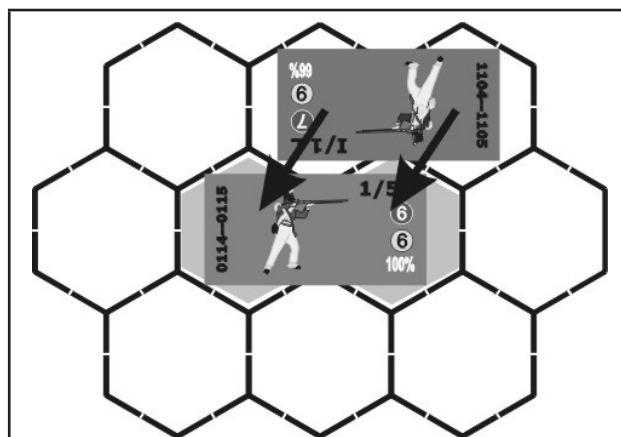
[6.4]. Jediną możliwością tworzenia stosów przez piechotę w linii, reprezentowaną przez prostokąt, przedstawia poniższy rysunek.



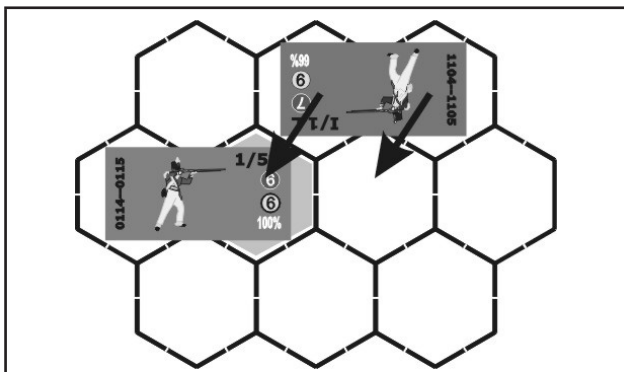
[6.5]. Pole starcia a piechota w linii reprezentowana przez prostokąt. Poniższe rysunki przedstawiają sytuacje, które mogą zaistnieć na planszy. Bardzo często, pole starcia będą tworzyć dwa heksy. Strzałki obrazują ruch, jaki wykonały jednostki przed wejściem na pole starcia.



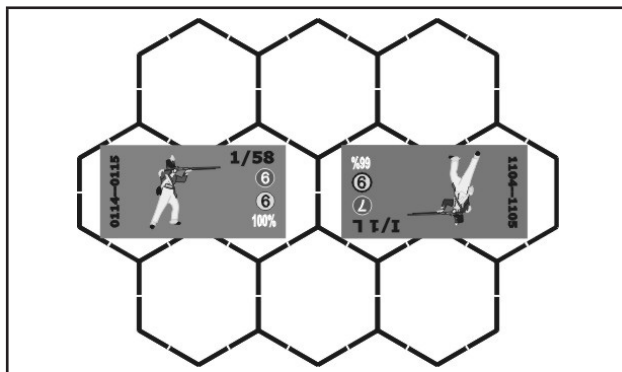
A. Na szaro zaznaczono pole starcia.



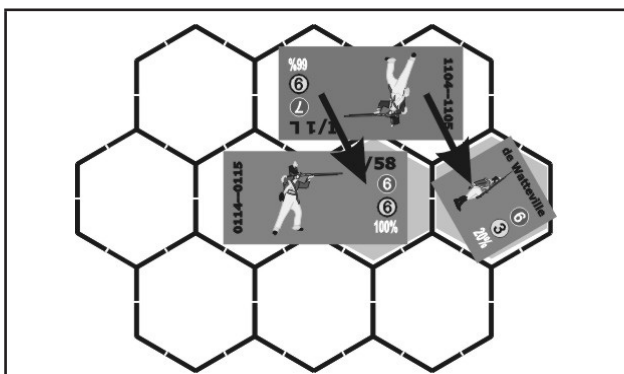
B. Na szaro zaznaczono heksy, tworzące pole starcia.



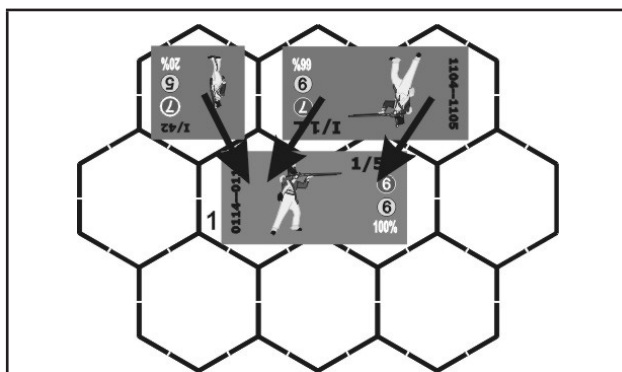
C. Na szaro zaznaczono pole starcia. Obie jednostki walczą, wykorzystując całą liczebność.



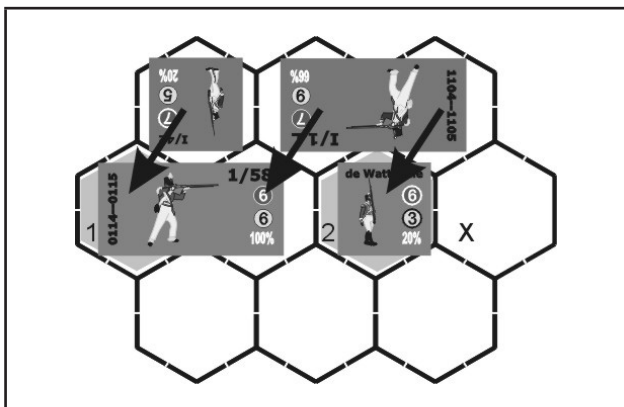
Gdyby pole X było zajęte przez inne oddziały lub teren niedostępny, to ruch francuskiej linii byłby zakazany i doszłoby do walki wręcz tylko na polu starcia numer 1. Wyjaśnienie: gracze muszą tak przesunąć żetony, aby zasady z punktu 11.0 były spełnione na zakończenie ruchu.



D. Na szaro zaznaczono heksy, tworzące pole starcia. Podczas walki wręcz, należy dodać liczebność angielskich jednostek, a dla oddziału francuskiego zastosować przesunięcie za atak z boku.

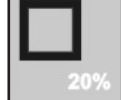


F. Powyższy ruch jest zabroniony, gdyż zostałby złamany przepis 11.0 - francuskie jednostki piechoty mają różne szyki oraz nie mogą razem tworzyć stosu na polu 1 - patrz [6.4].



E. Na szaro zaznaczono heksy, które są polami starcia. Na polu starcia 1 walczy francuska piechota uformowana w kolumnę przeciwko angielskiej piechocie w linii. Na polu 2 francuska linia walczy z angielską kolumną. Niedozwolony jest wspólny atak francuskich oddziałów na angielską linię, gdyż zostałby złamany przepis [15.2] - francuska piechota w linii może uczestniczyć tylko w jednym starciu w fazie walki, a angielska piechota w kolumnie musi być zaatakowana, zgodnie z punktem [15.1]. Jeśli francuska kolumna przegrałaby stracie, a francuska linia wygrała, to po zakończeniu podfazy walki oddziały muszą zajmować pola zgodnie z poniższym rysunkiem.

7.0 Czworobok.



[7.1]. Ten szyk może być tworzony w terenie czystym przez batalion piechoty o **minimalnej liczebności 3**. Fakt utworzenia należy zaznaczyć żetonem pomocniczym „Czworobok”.

Formując ten szyk we własnej fazie ruchu, oddział wydaje wszystkie punkty ruchu. Rozformowanie czworoboku kosztuje 1 PR – jednostka przechodzi w inny szyk i przyjmuje dowolne ukierunkowanie.

[7.2]. Czworobok można tworzyć w momencie wejścia na pole wrogiej kawalerii. Należy wykonać test morale. Jeśli test powiedzie się, piechota tworzy czworobok. W przeciwnym razie, jednostka (stos) ponosi jedną stratę i pozostaje w dotychczasowym szyku.

[7.3]. Właściwości czworoboku:

- wszystkie sąsiednie heksy są polami strefy przedniej,
- czworoboki tworzą linię (patrz [12.10]), jeśli zajmują sąsiednie pola,
- piechota w czworoboku nie może wejść na pole starcia,
- broniąc się w walce wręcz **przeciwko kawalerii**, należy rozstrzygnąć starcie, korzystając z kolumny „czworobok przeciw kawalerii”,
- w walce wręcz wykorzystuje całą liczebność,

- w walce ogniowej wykorzystuje 20% liczebności.

8.0 Tyraliera.

[8.1]. W tym szyku występują pojedyncze, wydzielone kompanie. Ich położenie na polu i ukierunkowanie jest takie samo, jak piechoty w szyku kolumnowym - patrz [5.0].

[8.2]. Procedura wydzielenia:

- podczas własnej podfazy ruchu gracz umieszcza odpowiednią kompanię tyralierów na polu wraz z batalionem;
- należy zaznaczyć straty batalionu według tabeli z punktu [3.4].
- w tej samej podfazie ruchu tyraliera może wykonywać ruch i/lub ostrzał niezależnie od macierzystego batalionu, lecz nie można przekroczyć limitu punktów ruchu, który pozostał.

Przykład: Brytyjski batalion Lekki w linii przesunął się o dwa pola w terenie czystym - wydał 3 punkty ruchu. Gracz decyduje, że wydziela tyr./20. Oba oddziały tj. batalion Lekki i tyr./20 mają do dyspozycji 1 punkt ruchu.

[8.3]. Procedura wchłonięcia:

- kompanię piechoty należy zdjąć z planszy - można ją wydzielić w innym etapie;
 - należy odpowiednio zwiększyć liczebność batalionu.
- Powyższą procedurę należy natychmiast zastosować, gdy tylko batalion piechoty i kompania tyralierów znajdują się na jednym polu.

[8.4]. Nie można wydzielać kompanii tyralierów na polu starcia.

[8.5]. Wydzielenie powoduje zmniejszenie liczebności macierzystej jednostki. W związku z tym, morale może ulec zmniejszeniu.

[8.6]. Wchłonięcie powoduje zwiększenie liczebności batalionu, a to z kolei może zwiększyć morale.

[8.7]. Właściwości tyraliery:

- kompania wydaje **jeden punkt ruchu**, niezależnie od terenu;
 - oddział nie wydaje punktów ruchu, gdy wykonuje zwrot;
 - linia celowania może być wyprowadzana przez strefę boczną (patrz [14.2]);
 - efektem ostrzału jest test morale M. Przy ostrzale na dystansie 2 pól, należy zastosować dodatkowo modyfikator -1;
 - kompania nie musi być dowodzona, żeby wykonywać czynności w podfazie 2.2;
 - w szyku tyralierskim nie można wejść na pole starcia.
- [8.8]. Gdy wroga kompania w szyku tyralierskim wejdzie na sąsiednie pole, gracz decyduje, czy będzie reagował na jej ruch. Jeśli tak, należy zastosować procedurę [13.1A].

9.0 Kawaleria.

[9.1]. Ukierunkowanie i położenie żetonu oddziału kawalerii jest identyczne, jak piechoty w szyku kolumnowym - patrz [5.0].

[9.2]. Szarża kawalerii.

[9.2.1]. Szarżę w podfazie ruchu może wykonać jednostka kawalerii, która:

- przesunęła się przynajmniej o 3 pola i w trakcie tego ruchu;
- nie wykonywała zwrotów,
- nie przechodziła przez zarośla, rzekę lub inne jednostki (również artylerię).

[9.2.2]. Stos jednostek kawaleryjskich może wykonać szarżę, jeśli oddziały rozpoczęły podfazę ruchu na jednym polu.

[9.2.3]. Do rozstrzygnięcia szarży należy zastosować procedurę [15.7].

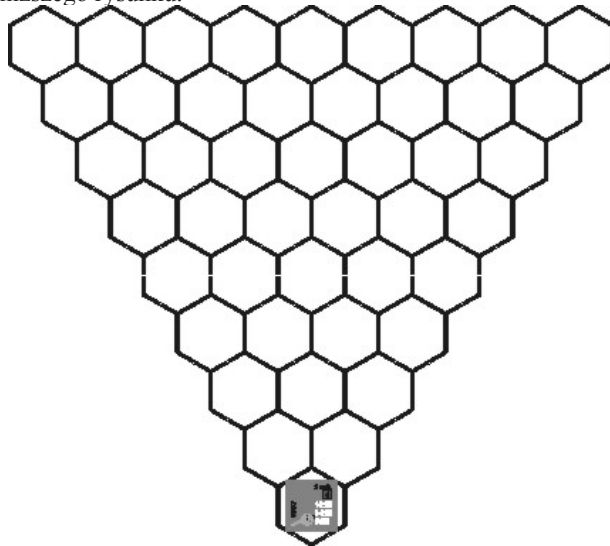
[9.2.4]. Jeśli szarżująca kawaleria odniosła zwycięstwo, może poruszać się dalej (pamiętając o [9.3]), o ile ma do dyspozycji punkty ruchu. Może również szarżować na kolejne pole.

[9.3]. Oddział kawalerii może atakować w podfazie ruchu oraz we własnej podfazie walki. Po każdym wygranym starciu należy wykonać test morale. Dla francuskiej kawalerii należy zastosować modyfikator -1. Jeśli test powiedzie się, oddział pozostaje na planszy. W przeciwnym razie, należy położyć go na kolejnym polu toru etapów. Wraca do gry zgodnie z zasadami punktu [15.11.3]. W przypadku stosu, każdy oddział sprawdza morale osobno.

10.0. Artyleria.

[10.1]. Każda jednostka artylerii musi zajmować pole tak, jak piechota w szyku kolumnowym - patrz [5.0].

[10.2]. Każdy oddział artylerii ma pole ostrzału według poniższego rysunku.



[10.3]. Zasięg i efekt ostrzału określone są na żetonie.

Przykład: Zapis 3 - 4: 1M oznacza, że na odległość 3 i 4 pól, efektem ostrzału jest test morale z modyfikatorem +1.

[10.4]. Każda jednostka artylerii strzela osobno. Zabroniony jest wspólny ostrzał z jakimkolwiek innym oddziałem.

[10.5]. Każda jednostka artylerii może oddać **jeden strzał w podfazie ruchu**, następującej po aktywacji **własnego, odpowiedniego** dowódcy i jeden strzał w podfazie ruchu, następującej po aktywacji **każdego** dowódcy przeciwnika. W związku z tym, liczba ostrzałów w etapie zależy od ilości dowódców w Puli Aktywacji.

[10.6]. Gracz oznajmia fakt wykonania strzału i efekt natychmiast jest wprowadzany w życie. Jeśli podczas testu morale, na kostce wypadło 0 (bez modyfikacji), to artyleria nie może już prowadzić ostrzału w danym etapie - problemy techniczne dział.

[10.7]. Aby zaznaczyć artylerię, która wykonała ostrzał, żeton należy odwrócić. Na zakończenie podfazy ruchu, żetony artylerii należy odwrócić awersem do góry. Nieodwrócone pozostają tylko żetony artylerii pieszej, które wykonały ruch - patrz [10.13] oraz działa z problemami technicznymi - patrz [10.6]. Awersem do góry należy je odwrócić w trzeciej fazie.

[10.8]. **Baterie wielodziałowe.** Oznaczone są białymi gwiazdkami. Podczas testu morale, należy dodać modyfikator równy ilości gwiazdek. Kumuluje się on z innymi modyfikatorami.

Przykład: Brytyjska 2 art. ostrzeliwuje I/42 na dystansie 4 pól. Załóżmy, że batalion jest w zaroślach i w szyku linowym. Francuska jednostka wykonuje test morale z modyfikatorem +1 (1 (dystans) + 1 (biała gwiazdka) - 1 (zarośla)).

[10.9]. Jeśli celem ostrzału artyleryjskiego (**na odległość powodującą efekt 1M lub 2M**) jest samotnie stojąca artyleria tzn. na polu nie ma ani piechoty, ani kawalerii, należy rzucić kostką. Jeśli wynik jest większy niż dystans dzielący wrogie jednostki, należy rzucić kostką jeszcze raz. Gdy wynik drugiego rzutu wynosi 0 lub mniej, to uznajemy, w sensie uzyskanych punktów zwycięstwa, że wroga artyleria została zdobyta (patrz [10.12]). W przypadku baterii wielodziałowych, od drugiego rzutu należy odjąć modyfikator równy ilości białych gwiazdek.

[10.10]. Zaatakowana wręcz, samotnie stojąca na polu, artyleria broni się jak piechota w linii z liczebnością 1. Jeśli gracz atakujący odniesie zwycięstwo, uznaje się, że działa zostały zdobyte (patrz [10.12]).

[10.11]. Jeśli artyleria zajmuje pole wspólnie z sojuszniczą jednostką, w żaden sposób nie wpływa na walkę wręcz. Jeśli oddziały sojusznicze zostaną zmuszone do ucieczki, działa zostały zdobyte (patrz [10.12]).

[10.12]. Gracze otrzymują 2 punkty zwycięstwa (plus ilość białych gwiazdek) za zdobycie artylerii i 2 PZ za odbicie własnych armat z rąk przeciwnika. Żadna ze stron nie może strzelać ze zdobytych, ani odbitych dział - uznajemy, że przeciwnik miał dość czasu, aby armaty uszkodzić.

[10.13]. Ruch artylerii pieszej. W podfazie ruchu, następującej po aktywacji danego dowódcy, jednostka artylerii pieszej może:

- wykonać zwrot o dowolny kąt – nie może strzelać w tym etapie,
- przesunąć się na jedno z sąsiednich pól i przyjąć dowolne ukierunkowanie pod warunkiem, że w bieżącym etapie nie prowadziła ostrzału i nie poruszała się. Po zakończeniu ruchu, nie może strzelać do końca etapu. W ten sposób nie można wejść na pole, które jest niedostępne dla piechoty w szyku kolumnowym.

[10.14]. Ruch artylerii konnej. W podfazie ruchu, następującej po aktywacji odpowiedniego dowódcy, artyleria konna może:

- wykonać zwrot o dowolny kąt – może strzelać w tej podfazie,
- przesunąć się na jedno z sąsiednich pól i przyjąć dowolne ukierunkowanie. Po zakończeniu ruchu, może strzelać na ogólnych zasadach.

11.0 Stosy.

W momencie, gdy na jednym polu znajdują się jednostki należące do jednej armii (angielskiej lub francuskiej), również podległe różnym dowódcom, mówimy o stosach. Bataliony piechoty, reprezentowane przez prostokąty, tworzą stosy na dwóch polach - patrz [6.4]. Oddział, który dołącza, umieszczamy na spodzie stosu. Tylko podczas własnej podfazy ruchu, można zmieniać kolejność jednostek w stosie - wszystkie jednostki wydają 1 punkt ruchu. Wszystkie oddziały w stosie muszą mieć ten sam szyk i identyczne ukierunkowanie. Wyjątkiem jest artyleria, która może być dowolnie ukierunkowana.

[11.1]. Po zakończeniu każdej podfazy, jedno pole **nie może** być zajmowane zarówno przez jednostki piechoty, jak i kawalerii.

[11.1.1]. Jednostki kawalerii mogą przechodzić przez pola zajęte przez piechotę (i na odwrót).

[11.1.2]. Jednostki piechoty i kawalerii **nie mogą** wspólnie kontratakować. Podobnie, wspólnego kontrataku nie mogą przeprowadzić oddziały w różnych szykach.

[11.2]. Limity stosów:

- cztery bataliony piechoty lub
- cztery szwadrony kawalerii lub
- artyleria i dwa bataliony piechoty lub
- artyleria i dwa szwadrony kawalerii lub
- dowolna ilość oddziałów piechoty w szyku tyralierskim.

[11.3]. W podfazie ruchu jednostki mogą, kosztem dodatkowego 1 PR, przechodzić przez sojusznicze oddziały. Nie wydają dodatkowego punktu ruchu, gdy:

- przechodzą przez pole zajmowane przez dowódcę lub
- dołączają do stosu.

[11.4]. Dowódcy mogą przechodzić lub skończyć ruch na dowolnym polu, wolnym lub zajęтым przez sojusznicze jednostki.

[11.5]. Żetony pomocnicze nie są wliczane do limitu stosu.

[11.6]. Jednostki w stosie **muszą** wspólnie walczyć wręcz – ich liczebność należy sumować.

[11.7]. Ostrzał karabinowy może prowadzić tylko oddział na wierzchu stosu. Wyjątkiem jest artyleria, która zawsze może strzelać.

[11.8]. Efektom ostrzału karabinowego podlega jednostka na szczycie stosu.

[11.9]. Efektom ostrzału artyleryjskiego podlega każda jednostka osobno.

Przykład 1: I/23 L i II/23 L zajmują jedno pole. Rezultatem ostrzału artyleryjskiego jest 1M. Każda jednostka sprawdza swoje morale.

Przykład 2. Te same jednostki w walce wręcz odniosły zwycięstwo. Ponoszą jedną stratę (gracz decyduje, który oddział osłabić).

[11.10]. Na jednym polu mogą znaleźć się oddziały, należące do obu graczy. Wejście na heks, zajmowany przez wroga jednostkę (stos), kosztuje 1 dodatkowy punkt ruchu.

[11.11]. Na polu starcia wszystkie jednostki zachowują szyk (wyjątek – patrz [7.2]) i ukierunkowanie i żadna ze stron nie może przekroczyć limitów określonych w [11.2].

[11.12]. Pole starcia można opuścić **tylko** w wyniku walki wręcz (patrz [15.0]).

12.0 Ruch.

[12.1]. Generalnie oddział porusza się, wchodząc na jedno z dwóch pól strefy przedniej. Patrz [6.3.1] - ruch piechoty w linii, reprezentowanej przez prostokąt.

[12.2]. Wchodząc na kolejne pola, jednostka wydaje punkty ruchu (PR) w zależności od terenu i szyku, w jakim się znajduje. Zestawienie kosztów wejścia na poszczególne pola znajduje się w tabeli „Wpływ terenu na ruch”. Dowódcy **zawsze wydają 1 PR**, bez względu na teren.

[12.3]. Oddział może wykorzystać wszystkie lub część swoich punktów ruchu.

[12.4]. Nie wykorzystane PR nie mogą być przekazywane innym jednostkom lub wykorzystane w kolejnej podfazie ruchu.

[12.5]. Oddział zawsze może przesunąć się o jedno pole, nawet jeśli koszt jest większy niż limit punktów ruchu. Po wejściu na pole, ruch jest skończony.

[12.6]. Jednostka może wejść we własnej podfazie ruchu, kosztem **dodatkowego punktu ruchu**, na pole w strefie tylnej. Nie można tak wejść na pole starcia.

[12.7]. Gdy oddział chce zmienić ukierunkowanie, musi wykonać zwrot. Wykonanie zwrotu o 60° kosztuje 1 PR. Dowódcy nie ponoszą kosztów wykonania zwrotów. Patrz [6.3.3] - zwrot batalionu w szyku liniowym, reprezentowany przez prostokąt.

[12.8]. Limity punktów ruchu dla poszczególnych rodzajów broni:

- piechota: 4 PR,
- kawaleria: 8 PR,
- dowódcy: 9 PR.

[12.9]. **Krok podwojony.** Przed poruszeniem **jednostki piechoty**, gracz może ogłosić, że dany oddział będzie poruszał się krokiem podwojonym, stosując następującą procedurę:

- limit PR jest większy o 2,
- oddział nie może prowadzić walki ogniowej,
- trzeba wykorzystać wszystkie punkty ruchu,
- jednostka nie może wykonywać zwrotów, zmieniać szyku, ani wydzielać tyralier,
- nie można przechodzić przez pola, zajęte przez sojusznice oddziały,
- nie można przechodzić przez zarośla i rzekę,
- nie można wykonywać ruchu do tyłu.

[12.10]. **Linia.** Oddziały **jednego rodzaju broni**, rozpoczynające ruch na sąsiednich polach w strefach bocznych, tworzą linię. Gracz może „jednocześnie” przesunąć wszystkie jednostki tworzące linię. Jest to wyjątek od [12.13].

Wyjaśnienie: Ten zapis pozwala graczom na koordynację ruchu i ostrzału wykonywanych przez kilka jednostek.

[12.11]. W podfazie ruchu może dojść do starcia wręcz. Stroną atakującą są oddziały kontratakujące lub szarżująca kawaleria.

[12.12]. **Kontratak.**

[12.12.1]. Jeśli gracz może wykonać kontratak (patrz [13.0]), to przesuwa oddział na pole zajmowane przez wroga jednostkę.

[12.12.2]. Ruch jednostki przeciwnika jest skończony i dochodzi do starcia wręcz. Stroną atakującą są oddziały kontratakujące.

[12.12.3]. Do rozstrzygnięcia kontraktaku, należy zastosować procedurę [15.7].

[12.12.4]. Jeden oddział (stos) może być celem **tylko jednego** kontraktaku. Jednoczesny kontratak może wykonać kilka oddziałów (stosów) przeciwnika - należy pamiętać o [11.1.2].

[12.12.5]. Zarówno oddział piechoty, jak i kawalerii może kontratakować **wiele razy** w danej podfazie ruchu przeciwnika - nie ma limitu.

[12.12.6]. Kontratak w żaden sposób nie wpływa na starcia w podfazie walki. Wszystkie oddziały kontratakowane mogą atakować i wszystkie oddziały kontratakujące mogą być atakowane.

[12.12.7]. Ruch kolejnych jednostek jest możliwy po rozstrzygnięciu kontraktaku.

[12.13]. Dozwolone jest przesuwanie całych stosów. Gracz może przesunąć następny oddział (stos), gdy ruch poprzedniej jednostki (stosu) jest definitywnie skończony.

13.0 Reakcja na ruch przeciwnika.

[13.1]. W podfazie ruchu przeciwnika, gdy oddział znajduje się w strefie przedniej wrogiej jednostki, która weszła na pole lub wykonała zwrot, gracz **musi** zastosować jedną z poniższych procedur:

A. Piechota kontra nacierająca piechota. Oddział wykonuje test morale:

- jeśli wynik wynosi 1 lub mniej, to gracz może ostrzelać i kontratakować lub wykonać zwrot o 60° tak, aby przyjąć korzystniejsze ukierunkowanie;
- jeśli wynik jest większy od 1, ale test morale powiódł się, to można strzelać **lub** kontratakować - decyzja należy do gracza **lub** wykonać zwrot o 60°;
- jeśli wynik wynosi 9 lub więcej, to oddział ponosi dwie straty i ucieka - patrz [15.11];
- jeśli test morale nie powiódł się, ale uzyskano wynik mniejszy niż 9, to oddział ponosi jedną stratę i wycofuje się (patrz [14.11]) o **jedno pole**.

Modyfikator testu morale (tylko, gdy wrogi oddział jest w strefie przedniej):

-2 - morale sprawdza brytyjska piechota (każdy oddział z wyjątkiem sycylijskich ochotników).

B. Piechota w tyralierze kontra nacierająca piechota. Oddział wykonuje test morale. Jeśli test powiedzie się, to można ostrzelać przeciwnika i wycofać się o **jeden heks** - gracz decyduje o wycofaniu po ostrzale. W przeciwnym razie, oddział nie może strzelać i wycofuje się o **dwa pola**.

C. Piechota kontra nacierająca kawaleria. Oddział wykonuje test morale:

- jeśli test powiedzie się, to można ostrzelać przeciwnika lub wykonać zwrot o 60°;
- w przeciwnym razie, oddział ponosi dwie straty i ucieka.

Modyfikatory testu morale:

- 4 - piechota jest w czworoboku

+1 - piechota jest w linii

+1 - piechota jest w terenie czystym

+2 - piechota jest w tyralierze.

D. Kawaleria kontra nacierająca piechota. Oddział wykonuje test morale. Jeśli test powiedzie się, to oddział może:

- wykonać kontratak lub
- wykonać zwrot o 60° lub
- wycofać się o **jedno pole**.

Gdy test morale nie powiedzie się, to oddział wycofuje się o **dwa pola**.

E. Kawaleria kontra nacierająca kawaleria. Oddział wykonuje test morale. Jeśli test powiedzie się, to jednostka może:

- wykonać kontratak lub
- wykonać zwrot o 60°.

Jeśli test morale nie powiedzie się, to oddział ponosi jedną stratę i ucieka.

[13.2]. W przypadku, gdy wrogi oddział znajduje się w strefie bocznej lub tylnej, wykonując test morale, należy zastosować modyfikator +2.

[13.3]. Gdy oddział jest dowodzony (patrz [4.2]), to podczas testu morale należy zastosować modyfikator -1.

[13.4]. Oddział, znajdujący się na polu starcia, nie przeprowadza procedury z punktu [13.1]. Podobnie, nie przeprowadza się procedury z punktu [13.1], gdy pole sąsiednie jest polem starcia.

[13.5]. W przypadku stosu, test morale przechodzi tylko jednostka na wierzchu stosu, ale rezultatowi podlegają wszystkie oddziały.

[13.6]. Artyleria może tylko ostrzelać wrogie oddziały. Nie przeprowadza się procedury z punktu [13.1].

[13.7]. Oddziały nie reagują na ruch artylerii. Nie przeprowadza się procedury z punktu [13.1].

[13.8]. Gracze są zobowiązani, tak przesuwając żetony, aby dać przeciwnikowi możliwość reakcji.



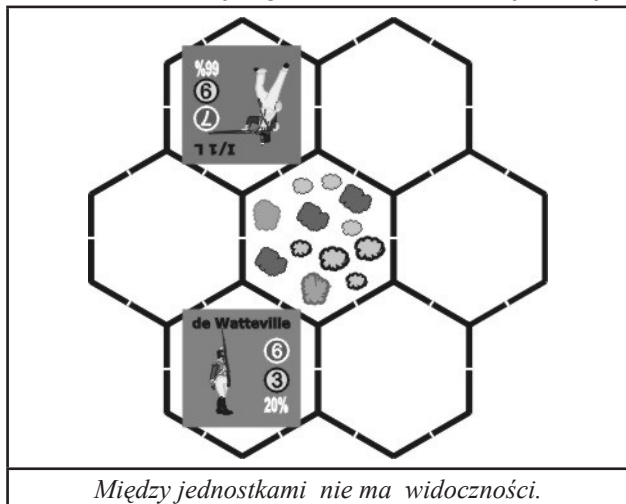
14.0 Ostrzał.

W grze „Maida 1806” występują dwa rodzaje ostrzału: karabinowy wykonywany przez piechotę oraz artyleryjski.

[14.1]. **Widoczność.** Uznajemy, że jednostki widzą się nawzajem, jeśli linia łącząca środki pól nie przebiega przez:

- zarośla;
- inne oddziały (z wyjątkiem dział i dowódców).

Krawędź heksu blokującego widoczność, również ją blokuje.



[14.2]. Linia celowania (LC) to linia łącząca środki dwóch pól. Na jednym z nich znajduje się cel ostrzału, a na drugim oddział strzelający. LC istnieje, gdy jest zachowana widoczność i przechodzi przez strefę przednią oddziału strzelającego. Wyjątek stanowią oddziały w tyralierze (patrz [8.7]), które mogą wyprowadzać LC przez strefę boczną.

[14.2.1]. W przypadku linii piechoty, reprezentowanej przez prostokąt, używamy punktu leżącego na środku wspólnej krawędzi heksów - patrz rysunek w punkcie [6.3].

[14.3]. Ostrzał jest możliwy tylko wtedy, gdy istnieje LC.

[14.4]. Gdy LC przecina strefę boczną lub tylną ostrzeliwa-

nego oddziału, to wykonując test morale należy zastosować modyfikator +1.

[14.4.1]. Jeśli LC przebiega **dokładnie po krawędzi** pól strefy przedniej i bocznej, to powyższy modyfikator nie ma zastosowania.

[14.5]. Gracze wykonują ostrzał na przemian. Jako pierwszy strzela dowolny oddział lub oddziały (patrz [14.10.5]), należące do strony przeciwnej niż aktywowana. Później przeciwnik może strzelać lub wykonać ruch.

Przykład: W pierwszym etapie aktywowany jest gen. Compere. Gracz dowodzący Brytyjczykami może wykonać jeden ostrzał dowolną jednostką lub jednostkami (patrz [14.10.5]) znajdującymi się na planszy. Po wprowadzeniu efektów ostrzału, gracz francuski może poruszyć lub wykonać ostrzał jednostką podległą Compere'owi lub wykonać ostrzał dowolnym oddziałem piechoty, należącym do armii francuskiej.

[14.6]. Jeśli w strefie przedniej znajduje się wrogi oddział, to **tylko** on może być celem ostrzału.

[14.7]. Oddział, znajdujący się na polu starcia (patrz [3.4]), nie może prowadzić, ani być celem ostrzału.



[14.8]. **Dezorganizacja.** W wyniku ostrzału oddział może ulec dezorganizacji - należy go przykryć żetonem „Dezorganizacja”. Taka jednostka działa na ogólnych zasadach z następującymi wyjątkami:

- morale jest niższe o 1,
- nie można się poruszać, ani wykonywać zwrotów;
- podczas reakcji na ruch przeciwnika nie można wykonywać zwrotów ani kontratakować;
- nie można wydzielać tyralier;
- gdy oddział zdezorganizowany prowadzi ostrzał, należy zastosować modyfikator -1.

[14.8.1]. Jeśli zdezorganizowany oddział jest celem ostrzału i nie zda testu morale, to **wycofuje się o jedno pole** - patrz [14.11].

[14.8.2]. W trzeciej fazie każdego etapu, należy zdjąć wszystkie żetony „Dezorganizacja”.

[14.9]. Maksymalny zasięg ognia dla poszczególnych rodzajów broni:

- piechota: 2 pola,
- artyleria: zależy od rodzaju działa.

[14.10]. Ostrzał karabinowy.

[14.10.1]. Każdy oddział piechoty może oddać maksymalnie **4 strzały w etapie**. Gracz ogłasza w podfazie ruchu chęć wykonania ostrzału i natychmiast przeprowadza procedurę [14.10.3].

[14.10.2]. Wykonując ostrzał we własnej podfazie ruchu, oddział wydaje 1 PR.

[14.10.3]. Procedura ostrzału karabinowego:

- a) siłę ognia należy podzielić przez dystans dzielący cel od oddziału strzelającego,
- b) tak uzyskany iloraz zaokrąglamy według definicji z punktu [3.4],
- c) w tabeli „Ostrzał karabinowy” odnajdujemy wiersz odpowiadający rezultatowi z punktu b) i odczytujemy efekt ostrzału,
- d) efekt ostrzału należy natychmiast wprowadzić w życie.

Po oddaniu strzału, jednostkę należy przykryć żetonem pomocniczym „Ostrzał” z cyfrą 1, 2, 3 lub 4.

[14.10.4]. Powyższej procedury nie przeprowadza się, gdy celem jest samotnie stojąca artyleria - na polu nie ma innych nieartyleryjskich jednostek. Artyleria zostaje zdobyta (w sensie punktów zwycięstwa), gdy zostaną spełnione wszystkie

warunki:

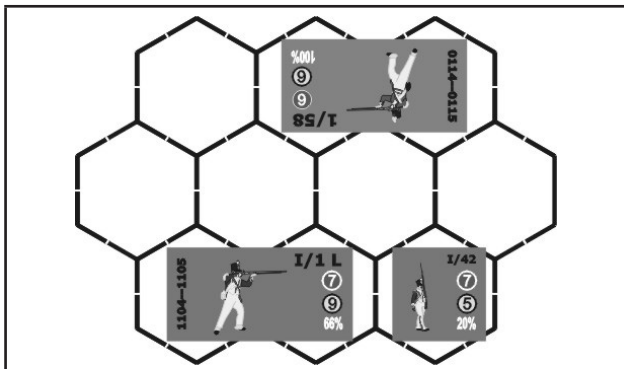
- dystans wynosi 1 pole,
- rzut kostką jest **mniejszy** niż siła ognia (w przypadku tyralier mniejszy niż liczebność).

Należy zastosować następujące modyfikatory:

- +1 - gdy oddział jest zdeorganizowany,
- +1 - gdy oddział przeprowadza trzeci lub czwarty ostrzał.

[14.10.5]. Możliwy jest jednoczesny ostrzał jednego celu przez kilka oddziałów. Warunkiem koniecznym jest, aby **oddziały piechoty zajmowały sąsiednie pola w strefach bocznych i każdy mógł wyprowadzić LC do celu ostrzału** (według [14.2]). W podpunkcie [14.10.3a] należy uwzględnić najwyższą siłę ostrzału spośród ostrzeliwujących jednostek. Następnie przejść w **dół** tabeli „Ostrzał karabinowy” o tyle wierszy, ile jest pól, z których prowadzony jest ostrzał, pomniejszoną o jeden.

[14.10.6]. Z punktu [14.10.5] wynika przesunięcie o jeden wiersz w dół, jeśli ostrzał prowadzi linia piechoty reprezentowana przez prostokąt.



I/1 L i I/42 zajmują sąsiednie pola i wspólnie ostrzeliwują I/58. Wychłowym wierszem jest „2 - 4”. Ponieważ ostrzał wykonują dwie jednostki, ale z trzech pól, to przechodzimy o dwa wiersze w dół – „8 i więcej” Efekt ostrzału jest 2M. Oddział angielski wykonuje test morale. Do rzutu należy dodać 2.

[14.10.7]. Oddziały tyralierskie **nie mogą prowadzić wspólnego ostrzału** według zasad z punktu [14.10.5]. Każdy oddział wykonuje ostrzał samodzielnie.

[14.10.8]. Jeśli oddział piechoty oddaje **pierwszy strzał**, to należy zastosować modyfikator +1 do testu morale.

[14.10.9]. Jeśli oddział piechoty oddaje **drugi strzał**, to **nie ma modyfikatora** do testu morale.

[14.10.10]. Jeśli oddział piechoty wykonuje **trzeci lub czwarty ostrzał**, to należy zastosować **modyfikator -1** do testu morale. *Ciąg dalszy przykładu: Założmy, że I/1 L był przykryty żetonem „Ostrzał” z cyfrą „3”, a I/42 z cyfrą „1”. Uwzględniamy najkorzystniejszy modyfikator dla celu ostrzału. I/58 wykonuje test morale. Łączny modyfikator wynosi +1 (2{2M} - 1 = 1).*

[14.10.11]. W trzeciej fazie każdego etapu, należy zdjąć wszystkie żetony „Ostrzał”.

[14.11]. **Wycofanie.** Oddział wycofuje się w wyniku ostrzału (gdy był zdeorganizowany), reakcji na ruch przeciwnika (patrz [13.0]) lub kryzysu morale (patrz [15.12]).

[14.11.1]. Jednostkę należy wycofywać tak, aby zwiększyć odległość od wrogiego oddziału, który spowodował wycofanie. Możliwe pola wycofania należy rozpatrywać ściśle według podanej kolejności:

- 1) pola w strefie tylnej;
- 2) pola w strefie bocznej;

3) pola w strefie przedniej.

Uwaga. Podczas wycofania, priorytetem jest oddalenie się od przeciwnika. Gdy jest kilka możliwych kierunków, to należy wycofać oddział w pierwszą z podanych wyżej stref.

[14.11.2]. Podczas wycofywania jednostka nie wydaje punktów ruchu i nie może wykonywać zwrotów.

[14.11.3]. W trakcie wycofania można dołączyć do stosu (żeton należy umieścić na spodzie stosu) – jednostka automatycznie przyjmuje ukierunkowanie oddziału, który był na heksie.

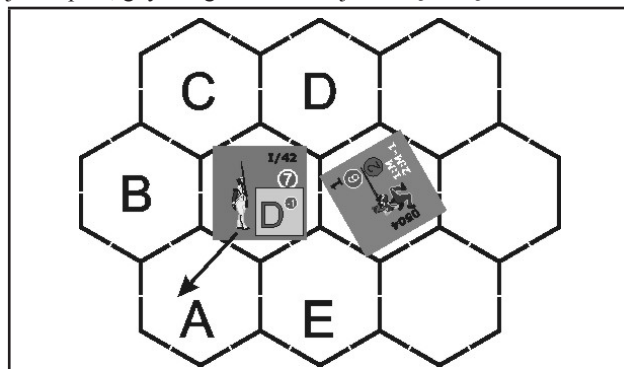
[14.11.4]. Oddział, wycofując się przez rzekę, ponosi jedną stratę.

[14.11.5]. Oddział ponosi jedną stratę, jeśli wycofuje się na pole, znajdujące się we wrogiej strefie przedniej.

[14.11.6]. Jednostka nie może wycofać się poza planszę lub na pole zajęte przez wrogi oddział. Jeśli są to jedyne możliwości, jednostka **ulega eliminacji**.

[14.11.7]. Oddział **ulega eliminacji**, jeśli nie może spełnić warunków [11.1] lub [11.2] lub [6.4].

[14.11.8]. Dowódca może w dowolnej podfazie wycofać się o jedno pole, gdy wrogi oddział znajdzie się na sąsiednim heksie.



Zdeorganizowany I/42 został ostrzelany i zmuszony do wycofania. Jedyne dozwolone pole wycofania to A. Wycofanie na pola B i C powoduje zwiększenie odległości, ale leżą one w strefach bocznej i przedniej, które mają niższy priorytet niż strefa tylnia. Wycofując się na pola D, oddział nie zwiększa odległości od przeciwnika. Pole E leży w strefie tylnej, ale wycofanie nie powodowałoby oddalenia się od przeciwnika.

15.0 Walka wręcz.

Ma miejsce w podfazie walki i/lub w podfazie ruchu (kontratak, szarża).

[15.1]. Do walki wręcz może dojść tylko wtedy, gdy wrogie oddziały zajmują jedno pole (patrz [6.5] dla linii piechoty reprezentowanej przez prostokąt). Należy zaatakować **wszystkie** wrogie jednostki, **wszystkimi** swoimi oddziałami – liczebność należy zsumować.

[15.2]. Wszystkie oddziały podległe aktywowanemu dowódcy, które spełniają warunek z punktu [15.1], muszą przeprowadzić walkę wręcz. Są uznawane za stronę atakującą.

[15.3]. Dany oddział może atakować lub być atakowanym **tylko jeden raz w danej podfazie walki**.

[15.4]. O kolejności starć decyduje gracz, do którego należy aktywowany dowódca.

[15.5]. Następne starcie można przeprowadzić dopiero wtedy, gdy procedura [15.7] zostanie w całości wykonana.

[15.6]. Podfaza „Walki wręcz” trwa tak długo, aż zostanie spełniony warunek [15.2].

[15.7]. **Procedura walki wręcz:**

a) gracz atakujący wyznacza pole, na którym dochodzi do starcia (pamiętając o [15.1] i [15.2])

b) ustalenie kolumny w „Tabeli walki”. Podstawową kolumną jest „0”. Atakujący, a następnie obrońca stosują wszystkie możliwe przesunięcia, które mają zastosowanie w danym starciu - patrz tabela „Przesunięcia walki wręcz”.

c) gracz atakujący rzuca kostką

d) wynik starcia należy odczytać na przecięciu wiersza z punktu c) i kolumny z punktu b).

[15.8]. Efekty walki wręcz. „Tabela walki” określa, która strona **przegrała starcie** i etap, w którym pokonane oddziały będą mogły powrócić do gry.

Przykład: Rezultat A+2 oznacza, że atakujący przegrał starcie. Jego jednostki uciekają i będą mogły powrócić na planszę za dwa etapy.

Ponadto:

- pokonane jednostki ponoszą dwie straty i uciekają (patrz [15.11]).

- zwycięskie oddziały ponoszą jedną stratę, pozostają na polu i przyjmują dowolne ukierunkowanie.

[15.9]. Jeśli w wyniku walki wręcz **zwycięski** oddział uległby eliminacji, należy wykonać test morale. Jeśli pomyślnie, jednostka nie ponosi strat i pozostaje na polu. Zasada ta obowiązuje **tylko wtedy**, gdy zwycięski oddział miał przed walką liczebność równą 1.

[15.10]. Szarża i kontratak są walką wręcz, przeprowadzaną w podfazie ruchu.

[15.11]. Ucieczka. W wyniku walki wręcz lub reakcji na ruch przeciwnika (patrz [13.0]), oddział (stos) ucieka według poniższej procedury.

[15.11.1]. Jednostkę (stos) należy zdjąć z planszy i umieścić na „Torze etapów”.

[15.11.2]. Oddział powraca w kolejnym etapie, jeśli uciekł w wyniku reakcji na ruch przeciwnika - patrz 13.0.

[15.11.3]. Oddział wraca na planszę **zdezorganizowany** w momencie aktywacji odpowiedniego dowódcy. Jeśli dowódca nie został aktywowany, powracający oddział należy przesunąć na kolejne pole „Toru etapów”.

[15.11.4]. Powracający oddział należy umieścić na heksie z dowódcą lub polu sąsiednim, w dowolnym dostępnym szyku. Jeśli dowódca nie ma na planszy, oddziały powracają na następujących polach:

- Francuzi - pole 1611;
- Anglicy - pole 0111.

W przypadku, gdy powyższe pola są zajęte przez wrogie oddziały, powracająca jednostka jest przesuwana na kolejne pole „Toru etapów”.

[15.11.5]. Oddział jest usuwany z gry, gdy musi powrócić po 7 etapie.

Przykład: 2/78 przegrał starcie w 6 etapie (rezultat A+2). Nie wraca już na pole bitwy.

[15.12]. Kryzys morale. Oddział wykonuje test morale, jeśli sojusznicza jednostka (stos), **zajmująca sąsiednie pole**, została zmuszona do ucieczki. Jeśli test powiedzie się, to oddział pozostaje na miejscu. W przeciwnym wypadku, wycofuje się o jedno pole, stosując zasady z [14.11].

[15.12.1]. Powyższego przepisu nie stosuje się wobec artylerii, dowódców i jednostek zajmujących pole starcia.



16.0 Warunki zwycięstwa.

[16.1]. Gracze otrzymują punkty zwycięstwa (PZ) za:

- wyeliminowanie wrogiej jednostki wskutek ostrzału — 1 PZ;
- wyeliminowanie wrogiej jednostki wskutek zablokowania wycofania — 1 PZ;

- spowodowanie ucieczki wrogiej jednostki (stosu) — 1 PZ;
- zdobycie wrogiej artylerii — 2 PZ plus ilość białych gwiazdek;
- odbicie własnej artylerii — 2 PZ;
- wyeliminowanie wrogiego dowódcy — 3 PZ.

[16.2]. Aktualny wynik należy zaznaczyć na „Torze etapów”.

Przykład: Armia francuska ma 3 PZ. Jeśli przegra 4 kolejne starcia wręcz (francuskie jednostki zostaną zmuszone do ucieczki), żeton „Punkty zwycięstwa” należy umieścić na polu 1, rewersem do góry - armia brytyjska ma 1 punkt zwycięstwa.

[16.3]. Po rozegraniu ostatniego etapu, zwycięzcą jest ta strona, którą wskazuje żeton „Punkty zwycięstwa”. Jeśli żetonu PZ nie ma na „Torze etapów”, to uznajemy, że bitwę wygrali Anglicy.

[16.4]. Możliwe jest zakończenie bitwy przed rozegraniem ostatniego etapu. Armia francuska wygrywa, jeśli w trzeciej fazie dowolnego etapu ma 7 PZ. Armia angielska wygrywa, gdy ma 5 PZ. Przed rozgrywką gracze mogą, korzystając z własnego doświadczenia, ustalić inne progi zwycięstwa.

17.0 Scenariusz.

Ukazana jest sytuacja po godzinie 9⁰⁰. Obie armie zajęły pozycje na równinie - Francuzi z wysuniętym lewym, a Anglicy z wysuniętym prawym skrzydłem. Jako pierwsza rusza w kierunku przeciwnika doborowa brygada generała Louis Compere’a.

Rozstawienie początkowe - według numerów pól na żetonach.

Brytyjskie posiłki: 20 regiment pieszy wchodzi do gry w szyku liniowym (reprezentowany przez prostokąt) w **piątym etapie** z pól o numerach od 0119 do 0619. Należy pamiętać o punkcie [4.5].

W **pierwszym** etapie w Puli Aktywacji jest generał Compere.

W **drugim** etapie w Puli Aktywacji są:

- Francuzi: gen. Compere;
- Anglicy: ppłk Kempt.

Od **trzeciego** etapu w Puli Aktywacji są:

- Francuzi: gen. Reynier i **dwóch** dowolnie wybranych dowódców;

- Anglicy: gen. Stuart i **dwóch** dowolnie wybranych dowódców. Dowódcy, którzy nie znaleźli się w Puli, nie mogą być ujawnieni przeciwnikowi.



Brytyjski batalion lekki. Oddział ten składał się z lekkich kompanii, które gracz może wydzielić z tego batalionu, aby walczyły w szyku tyralierskim. Zabrakło jest wydzielenie tyralier, gdy-

by ta procedura spowodowałaby obniżenie liczebności batalionu o połowę lub więcej. *Przykład: Batalion lekki zaczyna grę z liczebnością równą 7. W tym momencie może wydzielić maksymalnie 3 kompanie tyralierów. Gdy jego liczebność spadnie do 5, to będzie mógł wydzielić maksymalnie dwie kompanie tyralierów.*

Pomysł i opracowanie gry: Adam Niechwiej

Projekt i wykonanie ikon na żetonach: Katarzyna Tretyn - Zecevič (<http://kt-z.pl>).

Na okładce wykorzystano obraz “Battle of Maida 1806” autorstwa Philipa Jamesa de Louthembourg.

Wszelkie pytania proszę kierować na adres:
strategemata@o2.pl

©2015 STRATEGEMATA i Adam Niechwiej